

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni turno è formato da due passi:

1. **Giocare una carta** e, se richiesto,  
2. **Aggiungere un cubo alla torre.**

### 1. GIOCARE UNA CARTA

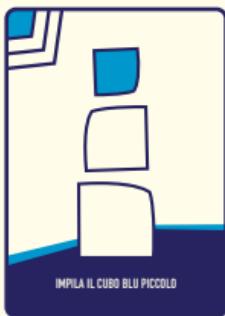
Durante il vostro turno, scegliete una carta dalla vostra mano e giocate la, collocandola in una pila degli scarti (accanto al mazzo di pesca).

#### • CARTA TORRE DI CUBI:

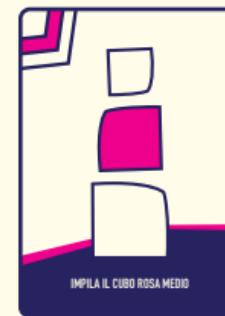
Se giocate una carta torre di cubi, dovete poi aggiungere un cubo corrispondente in cima alla torre. Se non esiste ancora una torre, collocate semplicemente il cubo al centro dell'area di gioco per iniziare una nuova torre. Potete giocare una determinata carta solo se è presente un cubo corrispondente disponibile da aggiungere alla torre.

- Se non avete carte giocabili (per esempio, se tutte le carte che avete in mano corrispondono a cubi già aggiunti alla torre), dovete pescare dal mazzo finché non trovate una carta giocabile, che potete giocare immediatamente.

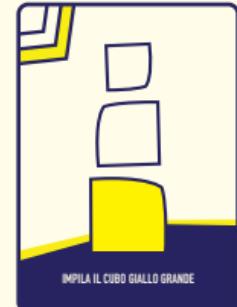
## ESEMPI DI CARTE TORRE DI CUBI:



CUBO BLU  
PICCOLO



CUBO ROSA  
MEDIO



CUBO GIALLO  
GRANDE



CUBO BLU DI  
QUAISIASI DIMENSIONE

#### • CARTA AZIONE:

Se giocate una carta azione, avete la possibilità di effettuare un'azione speciale senza aggiungere un cubo alla torre.

- **Passare:** Saltate il vostro turno.
- **Invertire:** Cambiate la direzione di gioco. Se la partita stava procedendo in senso orario, ora procederà in senso antiorario al giocatore successivo e viceversa.

#### • CARTA COMBO:

Se giocate una carta combo, per prima cosa dovete aggiungere un cubo in cima alla torre. Se ci riuscite, allora effettuate l'azione speciale:

- **Pescare:** Il giocatore successivo deve pescare una carta dal mazzo e aggiungerla alla propria mano.
- **Invertire:** La direzione di gioco cambia (vedere sopra).



## ESEMPI DI CARTE AZIONE/COMBO:



PASSA IL TURNO AL GIOCATORE  
SUCCESSIVO SENZA IMPILARE UN CUBO

CARTA AZIONE:  
PASSARE



INVERTI LA DIREZIONE DI GIOCO  
SENZA IMPILARE UN CUBO

CARTA AZIONE:  
INVERTIRE



CARTA COMBO: QUAISIASI  
COLORE, QUAISIASI  
DIMENSIONE, PESCA  
UNA CARTA



CARTA COMBO: QUAISIASI  
COLORE, QUAISIASI  
DIMENSIONE, INVERTIRE  
LA DIREZIONE DI GIOCO



The Op e il logo The Op sono marchi registrati di USAopoly, LLC. Copyright © 2024 di USAopoly, LLC. Tutti i diritti riservati. Licenza di Prospero Hall. Prospero Hall di 3JN Creative. Fabbricato da USAOPOLY, LLC. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, USA.

#### FABBRICATO A CIXI, ZHEJIANG, CINA.

I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

## 2. AGGIUNGERE UN CUBO ALLA TORRE

Se avete giocato una carta torre di cubi o una carta combo, dovete aggiungere un cubo alla torre. Scegliete un cubo (non uno che faccia già parte della torre) che corrisponda alla carta che avete giocato.



*Potete usare solo una mano per collocare il cubo e il cubo deve essere collocato in cima alla torre, facendola crescere. Non potete toccare nessuno dei cubi già presenti nella torre. Dopo aver aggiunto un cubo, dovete contare fino a tre. Se la torre rimane in piedi, siete riusciti nell'intento e il turno passa immediatamente al giocatore successivo.*



## 3. SE LA TORRE CADE

Se, in qualsiasi momento durante il vostro turno, uno qualsiasi dei cubi presenti nella torre cade, incluso prima oppure mentre state aggiungendo un cubo sulla torre (e nel successivo conteggio fino a tre), dovete pescare immediatamente altre tre carte dal mazzo. Poi giocate un'altra carta e iniziate una nuova torre prima di terminare il vostro turno. Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate le carte giocate per formare un nuovo mazzo di pesca.

## VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore a non avere più carte in mano alla fine del proprio turno vince la partita. **Non potete giocare una carta azione come ultima carta, il che significa che dovete aggiungere con successo un cubo alla torre per vincere.** In alternativa, se riuscite ad aggiungere con successo il nono cubo alla torre, vincete immediatamente a prescindere da quante carte vi sono rimaste!



**WONKY**® ETÀ: 8+  
GIOCATORI: 1+  
DURATA: 20 MIN.

CONTENUTO: 9 CUBI WONKY, 54 CARTE, REGOLAMENTO

## OBIETTIVO

Essere il primo giocatore a giocare tutte le proprie carte mentre aggiungete con successo cubi alla torre.

## PREPARAZIONE

- Collocate il set di 9 cubi WONKY a portata di mano di tutti i giocatori. Il set contiene tre cubi piccoli, tre cubi medi e tre cubi grandi, ognuno in tre colori diversi.
- Mescolate il mazzo di 54 carte e distribuitene 7 a ogni giocatore. Collocate le carte rimanenti in una pila a faccia in giù per formare il mazzo di pesca.  
*Nota: Se ci sono più di sei giocatori, distribuite meno carte a ogni giocatore, purché ne rimangano alcune per formare il mazzo di pesca.*
- Il giocatore più alto inizia per primo, e la partita prosegue in senso orario.